Руководство Боевого Капитана
Спутник Боевого Капитана: Книга 1

Замысел: Дэйл «Слейд» Хенсон
Редактирование: Йон Пиккенс
Рисунок обложки: Эрик Олсон
Картография: Дизель
Внутренние иллюстрации:Дизель, Джефф Изли, Ньютон Ивелл, Марк Нельсон, Эрик Олсон
Типография: Анджелика Локотц

Благодарность: Анне Браун, Ричу Бейкеру, Тимоти Б. Брауну, Дэвиду «Зебу» Куку, Андриа Хэйдэй, Робу Кингу, Колину Мак-Комбу, Брюсу Несмиту, Джону Рэйтлиффу, Йону Пиккенсу, Томасу Рейду, Стивену Шенду, Дори Уотри, Стиву «Старине» Уинтеру, Дэвиду Уайзу.
Преособеннейшая благодарность: Джеффу Грабу и Джеймсу М. Уорду.

Введение

Это первый том «Спутника Боевого Капитана». В нем описываются дополнительные ролевые правила для персонажей, владеющих собственными кораблями. Здесь вы можете найти новые навыки, новые космоходные предметы, новых друзей и врагов. Также приводятся подробности о новых космических организациях, созданных дабы чинить, поддерживать на ходу и улучшать волшебные суда – не за бесплатно.

Персонажам требуется лодка, которая может развернуться вокруг монеты? А как насчет той, что может разгоняться сверх максимальной скорости корабля? Требуется ли установить на корабль особый магический или стандартный немагический предмет, установку которого не допускает конструкция судна? Персонажу требуется навык, ранее недоступный? Все эти возможности раскрываются на следующих страницах.

Также в этой книге подробно обговариваются правила и общие руководства по конструированию судов с чертежа. Построить корабль с обшивки, добавляя начинку пока денег хватит – это лучший способ получить тот корабль, который действительно нужен группе искателей космических приключений. Дороже всего обходятся деньги и время на постройку, так как нехватка капитала (или точка зрения DM'a) могут довольно долго держать персонажей на мели. Новые конструкции взывают к нехоженым маршрутам, что может привести ко многим дополнительным приключениям.

Страницы сего тома делают возможным обрести плоть невероятным, чудовищно дорогим кораблям! Вообразите, какой это восторг – плыть на борту корабля из чистого золота; сияющую славу корабля из мифрила; прекрасные и редчайшие суда из драгоценных каменьев небесных императоров. Если у персонажей есть казна королевства на расходы, тут они узнают, на что именно ее тратить!

«Спутник Боевого Капитана» также описывает наиболее выдающиеся в известных сферах кораблестроительные компании. Среди них «Лазарет для фрегатов Черного Пса» в Сером Космосе, «Соламнийские Корабелы» в Криннском Космосе и «Док» (расположенный на леднике планеты Торил в Космосе Царств), укомплектованные искусными работниками, готовыми помочь персонажам починить, модифицировать, улучшить (или заминировать) их судно!

Наконец, на этих страницах предстанут величайшие флоты известных сфер. Торилские флоты Ва, семные флоты «Вольных неоги» и «Наездники киндори» Кринна – это всего лишь немногие из поджидающих храбрецов (и тех, кому не жаль их кораблей!).

Так войдите же в царство головорезного приключения, где пираты на космических галерах рыщут в поисках расчетливых купцов и героических искателей приключений; где эльфы на великих судах с крыльями бабочек патрулируют опасные небесные берега, убивая таящихся в тенях злодеев; где бихолдеры, иллитиды, гиффы и неоги бороздят

огромные просторы космоса по своим собственных, чуждым нам надобностям. Войдите и наслаждайтесь.

Концепции арканного космоса

В коробочном наборе «Летучий Корабль: Приключения в Космосе» даются подробности о базовых концепциях арканного космоса. В этой главе подводится краткий итог.

Частности фэнтезийного космоса могут быть различны от кампании к кампании, и от мира к миру. Каждый основной сеттинг кампании заключен в «хрустальную сферу» и отделен, таким образом, от прочих.

Однако для всего фэнтезийного космоса есть несколько общих универсальных правил, позволяющих кораблям летать между планетами и путешествовать из одной хрустальной сферы в другую.

Фэнтезийный космос бывает двух типов: «дикий космос» и «флогистон». Все пространство внутри хрустальной сферы называется диким космосом. Хрустальные сферы, в свою очередь, окружены флогистоном.

Дикий космос – это то, что приходит в голову, когда мы говорим о «внешнем космосе». Это обширная пустота, лежащая между планетами. По большей части это безвоздушная бездна. Дикий космос наполнен небесными телами, которые постоянно движутся, и странными существами, приспособившимися жить в таких условиях.

Флогистон – это вихрящийся, неспокойный, многоцветный, флуоресцентный газ (или газоподобная среда), заполняющий пространство между сферами. Как и сами хрустальные сферы, флогистон – это большая загадка, не известны ни его происхождение, ни из чего он. Когда в контакт с флогистоном вступает огонь, искра или открытое пламя, происходит сильный взрыв, что делает невозможным безопасное применение использующих огонь оружия или заклинаний. Как ни странно, но вещество флогистона нельзя никаким способом занести в хрустальную сферу. Оно немедленно испаряется безо всяких следов.

Мир каждого вымышленного сеттинга заключен в хрустальной сфере. Существенно то, что хрустальная сфера удерживает дикий космос внутри, а флогистон снаружи. Непрозрачная хрустальная скорлупа служит неразбиваемым барьером, который необходимо преодолеть, прежде чем совершить путешествие в иное царство. Проход обычно осуществляется с помощью колдовства, волшебного предмета или чистого везения (оказаться в нужном месте в нужное время).

В диком космосе (внутри хрустальной сферы) планеты, солнца, луны, астероиды, кометы и множество прочих небесных тел следуют своими бесконечными маршрутами. Большинство из них обладает той или иной атмосферой, хотя считать это незыблемым правилом было бы опасно.

Просторы космоса пересекают существа великие и малые. Летучие корабли всех размеров с людьми, полулюдьми и нелюдьми бороздят просторы космоса.

Корабли движутся *волшебными кормилами*, превращающими магическую энергию в движущую силу. Распространенное *малое кормило* и не столь распространенное *главное кормило* позволяют могущественным магам и священникам идти на *межпланетной скорости* (миллионы миль в день!), пока корабль не повстречает достаточно большую массу, чтобы притормозить до весьма медленной *тактической скорости*, используемой для подхода к планете, местных путешествий и швартования.

Воздушная оболочка

Считается, что любой дрейфующий в пустоте объект несет с собой определенное количество воздуха, в зависимости от своей массы. Этот пузырь называется «воздушной оболочкой» объекта. Воздушная оболочка, окружающая корабль в диком космосе или флогистоне, очень важна, ибо без нее экипаж задохнется насмерть. Считается, что летучие корабли берут по 100 куб. ярдов воздуха на тонну корабля. Каждая «тонна» воздуха содержит достаточно кислорода, чтобы хватило на четыре месяца одному члену экипажа

человеческого размера. Существа и персонажи разных размеров потребляют разные количества воздуха, измеряемые к человеко-воздухо-днях. Цифры приводятся в таблице B-1

Таблица B-1: Зависимость воздухо-дней от размеров существа

Размер	Воздухо-дней
Крохотный (T)	X 0,5
Маленький (S)	X 0,5
Человеческий (M)	X 1
Большой (L)	X 2
Огромный (H)	X 2
Гаргантюа* (G)	X 5

*Существа размером с Гаргантюа достаточно велики, чтобы обладать собственной плоскостью гравитации и атмосферной оболочкой, «плывя» самостоятельно.

Следовательно, корабль в 60 тонн может обеспечивать воздухом 60 членов экипажа человеческого размера в течении четырех месяцев. Однако на практике корабли не всегда полностью укомплектованы. Благодаря этому изменяется время, на протяжении которого корабль может оставаться в космосе. В большинстве случаев можно это игнорировать, так как вхождение в планетную атмосферу или применение конкретной магии освежает воздух. Однако в некоторых случаях игроки или DM могут захотеть точно рассчитать, сколько воздуха осталось.

Вот простой способ определить количество воздухо-дней корабля. Четыре месяца составляют 120 дней (считая по 30 дней в месяце). Умножаем это количество на тоннаж корабля, чтобы узнать количество корабельных «воздухо-дней).

Пример: Молот измещением в 60 тонн обладает атмосферной оболочкой в 7,200 (120x60) воздухо-дней. Это означает, что единственный член экипажа может прожить на корабле 7,200 дней (240 месяцев или два года). В то же время, 120 человек на идентичном корабле могут с удобством провести 60 дней (два месяца). Просто разделите сумму воздухо-дней на численность экипажа, и результат укажет, сколько дней они смогут прожить на корабле, прежде чем воздух испортится.

Более сложный способ определить количество наличного воздуха – каждый день вычитать из общей суммы воздухо-дней численность экипажа. Это может пригодиться, когда численность экипажа изменяется в результате смертей, падений за борт или приеме на борт пассажиров (или пленников) с уничтоженных или поврежденных кораблей. Этот метод позволяет точнее всего учитывать воздушный запас, но значительно замедляет игру.

Воздушная оболочка корабля – это природный феномен. Персонажам не надо платить за нее, ни учитывать в общем корабельном тоннаже. Если нет никакой приветливой планеты в пределах досягаемости, то атмосферу могут восстанавливать определенные заклинания, типа «облака тумана» или «затуманивания».

Гравитация

Каждое тело в космосе обладает гравитацией. У меньших тел, таких как корабли, гравитация проявляется в виде «плоскости гравитации», проходящей через объект горизонтально. Таким образом, в свободном космосе у корабля будет два направления «вверх» и два «вниз», в зависимости от того, с какой стороны плоскости стоит моряк. Для больших тел, таких как планеты, гравитация тянет внутрь, к центральной точке.

Но даже в таких условиях большинство кораблей обладает четким «верхом». Это не только удобней при посадке на планету, но в космосе гравитационная плоскость меньшего тела смещается, чтобы совпасть с плоскостью большего тела, если окажется в пределах его гравитационного поля. (Помните, что «маленький» и «большой» относится к тоннажу, а не обязательно к физическому размеру.)

Данный факт используется с разрушительными эффектами в корабельном бою, приводя к сдвигу массы груза, экипажа и всего, что недостаточно закреплено. Поэтому

большинство кораблей хорошо укомплектованы сетями и страховочными тросами, а опытные космоходы вскоре приучаются распознавать ситуации, когда надо прикрепиться при неожиданном смещении гравитации.

Сама скорлупа хрустальной сферы гравитацией не обладает, ни внутри, ни снаружи.

Применение волшебного кормила

Сознание сидящего у кормила заклинателя сильно расширяется и, в действительности, он одновременно действует на двух уровнях восприятия. Во-первых, кормчий сохраняет обычные чувства своего физического тела и знает о творящемся вокруг него. Хотя он не может двигаться или накладывать заклинания, не разорвав контакт с кормилом, он может говорить с окружающими как обычно.

На втором уровне кормчий ощущает корабль продолжением своего тела. Корабль, в пределах плоскости гравитации и воздушной оболочки, ощущается как контролируемый кормчим пузырь. Многие кормчие описывают ощущение слияния с кораблем как личное чувство полета среди звезд.

Чтобы двигаться сквозь дикий космос или флогистон требуется всего лишь мысленно представить себе расстояние и направление, куда кораблю следует двигаться (обычно указываются навигатором, исходя из его карт) и пожелать, чтобы корабль двинулся в этом направлении. Ощущение движения сравнимо с ощущением, когда двигаешь отлежанную конечность – как будто иголочки покалывают, хотя и не так болезненно.

Расширенное сознание кормчего позволяет ему быть в курсе действий экипажа, оставаясь на юте (или его эквиваленте), но их действия напрямую не осознаются, пока он специально не обратит на них внимание.

Кормчий может чуть-чуть маневрировать кораблем, но любой настоящий маневр – вроде поворота – тормозит корабль до тактической скорости. В бою чувства кормчего ограничены корпусом корабля и его возможностями, и без дополнительной магической помощи он не может маневрировать кораблем лучше, чем есть. На большинстве летучих кораблей для обеспечения подлинной маневренности требуется экипаж.

Во время боя кормчий ощущает повреждения корпуса как резкие вспышки боли, но обычно они не достаточно серьезны, чтобы вынудить его потерять контроль. Исключением служит критическое попадание «шок кормила», от которого кормчий теряет сознание. Поскольку это оставит корабль беспомощным, на большинстве вступающих в бой кораблей есть запасной кормчий или два.

Глава 1: Космоходные навыки

Эта глава подробно останавливается на дополнительных навыках, которые могут быть полезными на должным образом управляемом волшебном корабле. Некоторые навыки даруют общую способность что-то делать (те, у которых нет модификатора соответствующей способности или проверки). Другие требуют, чтобы игрок бросил проверку навыка (если умение обычное или задача простая, вроде общего плотницкого дела, проверка навыка обычно не требуется).

Чтобы применить навык, персонаж должен иметь доступ ко всем необходимым инструментам (напр. плотнику нужны его инструменты). Делая бросок на успешное использование навыка, игрок модифицирует значение соответствующей способности персонажа на величину модификатора проверки, и бросает 1d20. Если результат броска равен или меньше модифицированного значения способности, попытка удалась. Если бросок выше модифицированной способности персонажа – попытка провалилась (20 всегда означает провал). DM определяет какими эффектами, если есть, сопровождается неудача.

Таблица 1-1: Мирные навыки

Навык	**Кол-во ячеек**	**Способность**	**Модификатор**
Астрономия	2	Интеллект	+0

Выживание, дикий космос	2	Мудрость	-3
Заряжающий, баллиста	1	Нет	Нет
Заряжающий, джеттисон	1	Нет	Нет
Заряжающий, катапульта	1	Нет	Нет
История волшебных путешествий	1	Интеллект	-1
Лидерство	2	Обаяние	-2
Манипуляция с парусами	1	Нет	Нет
Медленное дыхание	1	Телосложение	-5
Навигация, небесная	1	Интеллект	-2
Огнеборец	1	Мудрость	+0
Планетология	1	Интеллект	+0
Плотницкое дело	1	Сила	0
Равновесие	1	Ловкость	-2
Свободное падение	1	Ловкость	-2
Семафор	1	Интеллект	+0
Языки, космические	1	Интеллект	0

Таблица 1-2: Навыки станкового оружия

Навык	Кол-во ячеек	Способность	Модификатор
Баллиста	1	Нет	Нет
Катапульта	1	Нет	Нет
Джеттисон	1	Нет	Нет

Астрономия (Astronomy): Этот навык дает персонажу понимание небесной механики как для стандартных, так и для нестандартных систем. В любой системе персонаж, изучив весь небесный узор системы, будет в состоянии определить относительное местонахождение и будущие курсы небесных тел (даже изменчивые орбиты комет и астероидов). Чем меньше небесное тело, тем труднее становится задача.

Персонаж может также использовать этот навык, чтобы определить, какие планеты имеют разумных существ, цивилизации и т.д. Подобное использование навыка может потребовать подготовки от DM'a, поскольку информация, относящаяся к новой хрустальной сфере, может быть обнаружена, когда персонажи входят в нее первый раз. Персонажи с этим навыком *и* навигацией получают премию +1 ко всем проверкам навыка навигации.

Выживание (дикий космос) (Survival (Wildspace)): Этот навык дает персонажу понимание опасностей, которые он может повстречать в диком космосе. Он знает, какие методы необхидимы для выживания в пустоте между небесными объектами. Персонаж с этим навыком может выжить на половинной норме еды, воды и воздуха каждый день, когда он делает успешную проверку навыка. Каждый день, когда он проваливает проверку, ему требуется полная дневная норма воды, еды и воздуха.

Как только запасы воздух, еды и воды исчерпаются, персонаж, чтобы остаться в живых, должен каждый день делать проверки Телосложения с кумулятивным штрафом -1. Проведя подряд три дня без еды, воды или чистого воздуха, персонаж теряет сознание, прийти в которое может, только получив свежий воздух, еду (?) и воду (?). Как только персонаж проваливает проверку Телосложения, он погибнет через количество дней, равное его Телосложению, если его не спасти. Если его спасти, бессознательный персонаж делает проверку Телосложения каждый день с кумулятивной премией +1, пока не проснется. Прежде, чем он сможет опять подвергаться нагрузкам, ему необходимо три дня провести в полном постельном режиме.

Заряжающий (Weapon Loader): Этот навык позволит персонажу заряжать и взводить выбранное станковое оружие лучше и быстрее. Сюда относятся станковые

корабельные оружия типа баллист, катапульт, джеттисонов, бомбард и прочего. Орудийный расчет, к которому приписан этот персонаж, может перезаряжать на один раунд быстрее. Это значит, что если у персонажа есть навык для тяжелой баллисты, время перезарядки для расчета сокращается с 1/4 до 1/3. К одному оружию нельзя применить навыки заряжающих нескольких персонажей. Персонажи с этим навыком – ценные члены экипажа, и часто получают двойную оплату за свое умение.

Лидерство (Leadership): Этот навык дает выгоду только капитану корабля. Проявив напористость (сделав успешную проверку навыка), он может давать экипажу премии. Они получают дополнительные +1 к значению морали и +1 к своему THAC0, на 1d4 раунда. Если проверка провалится, экипаж подвергается штрафу -1 к морали и -1 к THAC0 на один раунд.

Манипуляция с парусами (Sail Manipulation): Этот навык позволяет парусному мастеру (офицеру) контролировать использование парусов с такой умелостью, что корабль на один раунд премию в одну категорию к своему классу маневренности. MC корабля не может превысить A. Если в течении одного раунда в применении этого навыка преуспеет больше одного персонажа, класс маневренности корабля *уменьшается* на одну категорию, до минимума в F.

Медленное дыхание (Slow Breathing): Эта техника – особый навык для волшебных путешествий. Он позволяет персонажу, при успешной проверке, уменьшить наполовину нужное ему количество воздуха на один день. В течении всего процесса необходима концентрация, хотя возможны простые действия, вроде ходьбы, сидения, еды и слушания музыки. Разговоры, сражения и т.д. требуют от персонажа еще одной проверки. Этот навык полезен, когда персонаж оказывается в ловушке на маленьком корабле с очень небольшим запасом воздуха.

Навигация, небесная (Navigation, Celestial): Персонаж выучил искусство навигации в диком космосе. На земле или на море этот навык бесполезен. В диком космосе успешная проверка навыка позволяет навигатору узнать свое положение относительно точки назначения, курс, скорость и примерное время прибытия. Навигатор может обходить большие (небесные) препятствия, без проблем возвращаясь на нужный курс. Персонаж с этим навыком на корабле, оснащенном совокупным или цепочным кормилом, может использовать свой THAC0 на половинном уровне для направления таранной атаки.

Огнеборец (Fire Control): Персонажи с этим навыком могут бороться с пожарами эффективнее прочих. Где ни тушили пожар на корабле, персонаж, сделавший успешную проверку навыка, может уменьшить размеры пожара на два очка. Если спас-бросок проваливается, персонаж уменьшает размер пожара только на одно очко.

Планетология (Planetology): Персонаж учил легенды, фольклор и историю некоей планеты или нити времен в некоей далекой сфере. Знание должно быть конкретно привязано к миру (напр. Торил, Семля, Карпри, Кринн и т.д.). DM может ограничить выбор определенными планетами, или же может разрешить выбирать игроку. Таким образом, игрок может знать подробности о Войнах Нелюдей или историю планеты Глиф, или что-то еще, доступное в конкретной кампании. Приобретенное знание дает персонажу знакомство с основными легендами, историческими событиями, персонажами, местами, битвами, прорывами (научными, культурными и магическими), неразгаданными тайнами, агрегатами и странностями времени или места. Персонаж должен сделать проверку способности, чтобы идентифицировать места или вещи, которые ему попались из этой эпохи или места.

Плотницкое дело (космическиое) (Carpentry (Spelljamming)): Персонаж знаком с техникой постройки починки деревянных волшебных судов, и может быть прорабом над обычными плотниками, работающими на подобных судах. Необходим доступ к потребным инструментам, машинам и материалам. Необычные и сложные работы потребуют надзора со стороны кораблестроителя. Временный такелаж, восстановление

очков корпуса, мачты, или оснастки волшебного кормила потребует успешной проверки навыка. Если проверка неудачна, персонаж либо не может починить повреждение, либо починка должна при каждой нагрузке делать спас-бросок тонкого дерева от сокрушительного удара, это на усмотрение DM'а.

Свободное падение (Freefall): Этот навык полезен, когда смещается плоскость гравитации корабля. В результате предметы, груз, оружие и члены экипажа могут полететь вдоль палубу, а то и ввысь! Этот навык дает персонажу шанс бороться с последствиями сдвигов.

Если проверка навыка успешна, персонажу не надо бросать обычную проверку Ловкости. Персонаж быстро приходить в себя и продолжает выполнять свои нынешние обязанности как ни в чем ни бывало. Если он обслуживает оружие, он может стрелять. Если заряжает, действие не прерывается. Если проверка навыка неудачна, персонажу необходимо сделать стандартную проверку Ловкости, чтобы выяснить, сохранил ли он равновесие. Этот навык не отменяет прерывание действия, вызываемое сотрясением корабля от критического попадания.

Семафор (Semaphore): Этот навык позволяет персонажу сигналить на другие корабли с помощью семафорных флажков. Организованные военные флоты пользуются такими флажками в качестве стандартного средства коммуникации. Большинство флотов имеют как минимум по два человека на каждом корабле, умеющих пользоваться семафорными флажками. При нормальных обстоятельствах проверки навыка не требуется. Однако в бою, получая сигнал, нужно проверить навык. Провал означает, что сигнал неясен. В этом случае посылающий персонаж может начать сначала в следующем раунде.

С одной ячейкой навыка персонаж может посылать десять слов в минуту и получать десять слов в следующем раунде. За каждую дополнительную ячейку количество посылаемых и принимаемых слов возрастает на пять. Персонажу следует обратить внимание, чтобы скорость, с которой он посылает сообщения, могла быть понятой приемщиком и наоборот. Быстрые посылающие и принимающие часто используются для кодированных переговоров.

Станковое корабельное оружие (Large Weapon (Ship-Mounted): Этот оружейный навык позволяет персонажу лучше использовать выбранное станковое оружие. Персонаж дает оружейному расчету премию атаки +1, если обслуживает его вместе с ними. Также персонаж знаком с безопасной эксплуатацией оружия, его содержанием и может делать простые подгонки и ремонт. Персонажи с этим навыком часто получают двойную оплату за свое умение.

Языки, космические (Languages, Space): Персонаж овладел трудным и запутанным языком, на котором некогда говорили в диком космосе, но ныне встречающимся в основном в писаниях педантичных мудрецов. Основное применение языка – читать тома с древними тайнами, написанные давно покойными мистиками. Этот навык позволяет персонажу либо читать, либо разговаривать на языке (по его выбору).